

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES VISUALES
ESCUELA DE ARTES VISUALES**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES VISUALES**

“LUNA: CORTOMETRAJE ANIMADO”

JUAN SEBASTIÁN VALBUENA NOVOA

DIRECTOR: GONZALO VARGAS

QUITO, 2014

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN.....	3
1. HISTORIA DE LA ANIMACIÓN.....	4
1.1 El nacimiento de los dibujos animados.....	4
1.2 Historia de la animación en América Latina.....	7
1.3 La animación en el Ecuador	11
1.4 Antecedentes.....	12
1.5 Animación contemporánea.....	14
2. CONTENIDO DE LA ANIMACIÓN.....	16
2.1 El proceso de individuación.....	16
2.2 La realización de la sombra.....	17
2.3 Surrealismo y animación.....	19
2.4 El inconsciente y el arte	22
3. DESARROLLO Y REALIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN.....	25
3.1 Desarrollo de la idea.....	25
3.2 Diseño de personajes y estética de la animación.....	26
3.3 Realización.....	30
3.4 Música y sonido ambiental.....	35
3.5 Exhibición de la animación.....	36
CONCLUSIONES.....	39
BIBLIOGRAFÍA	40

INTRODUCCIÓN

La siguiente disertación documenta el proceso creativo-investigativo que me llevó a realizar el corto animado “Luna”. Esta es una animación tradicional que representa el proceso de transición a la adultez basándose en conceptos *jungianos* como la realización de la sombra y el proceso de individuación. La historia es presentada de forma onírica, en ella vemos como una niña camina por un bosque habitado por animales antropomorfos y eventualmente es confrontada por su sombra.

La animación fue realizada utilizando la técnica de animación tradicional cuadro por cuadro. Esto significa que cada imagen presente en la animación fue dibujada en papel y luego editada junto con las demás en el computador para crear la ilusión de movimiento. Este aspecto de la realización de la animación cobra especial importancia debido a las nuevas tecnologías que permiten prescindir de este tipo de trabajo manual. Elegí esta técnica para tratar de capturar esa “magia” de las animaciones clásicas, que siento ha sido relegada con la popularización de la animación digital.

El primer capítulo hace un recuento de la historia de la animación desde sus inicios hasta los referentes más actuales, poniendo énfasis en la animación en Latinoamérica y en cómo los creadores latinoamericanos han encontrado formas creativas e innovadoras para realizar animaciones sin el presupuesto o la tecnología de las grandes producciones norteamericanas.

En el segundo capítulo analizaré los aspectos simbólicos de la animación. Me basaré en las teorías psicoanalíticas de Jung y revisaré referentes de la historia del arte donde estas se evidencian. También hablaré de la interrelación entre el surrealismo y los pioneros de la animación, de los aspectos del inconsciente y del psicoanálisis, presentes a lo largo de la historia de la animación.

Finalmente, en el tercer capítulo hablaré un poco sobre mi proceso creativo, las influencias que me ayudaron a dar forma a la animación, los aspectos técnicos de la realización y la exhibición y difusión del trabajo terminado.

1. HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

1.1 El nacimiento de los dibujos animados

Hablar de los principios de la animación es remontarse a los primeros intentos del ser humano por capturar el movimiento en imágenes. Como nos cuenta Richard Williams, en las pinturas rupestres, hace más de 35,000 años, los artistas primitivos dibujaron animales con varios pares de piernas sobreimpuestas para simular el movimiento¹. Los antiguos egipcios ilustraron sus tumbas y templos con imágenes que podían ser leídas en sucesión para contar una historia, mientras que los griegos ilustraron las diferentes etapas de un movimiento en sus vasijas de cerámica.

Con esto dicho, para nuestros propósitos nos centraremos en la historia de la animación como una técnica que aparece en conjunto al desarrollo de la cinematografía en el siglo XIX y se basa en el principio de la persistencia de la visión, utilizando imágenes en rápida sucesión para producir una ilusión de movimiento.

A lo largo de la historia hubo varios intentos de capturar y/o proyectar el movimiento en imágenes, tales como la linterna mágica de Althonsius Kircher (Williams, 2009:12) que funcionaba como un proyector primitivo (fig. 1), o el teatro de sombras chino que utilizaba marionetas articuladas. En 1824 Peter Mark Roget redescubrió (Williams, 2009:13) el principio de la persistencia de la visión, el fenómeno visual que permitiría al cine y a la animación crear la ilusión de movimiento. La persistencia de la visión explica como nuestra retina retiene temporalmente la imagen de lo que vemos. Este redescubrimiento dio paso a una multitud de inventos como el *zoótropo* (fig. 2), el *folioscopio* y el *praxinoscopio*, que usaron dibujos para crear la ilusión de movimiento (Williams, 2009:13,14), antecediendo la aparición del cine.

¹Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, 2009. Página 11.

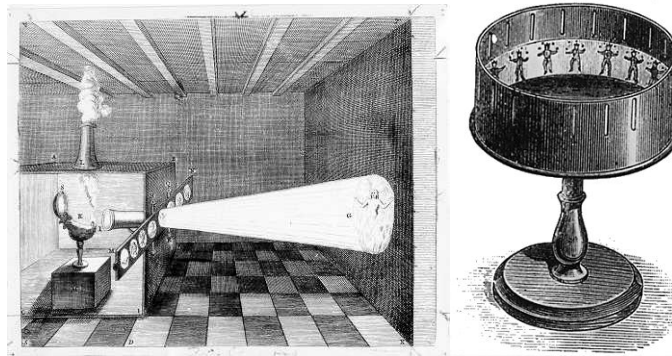


fig. 1 La linterna mágica fig. 2 El Zoótrofo

Con la aparición del cine tenemos los primeros intentos de dar vida a objetos inanimados por medio del trucaje fotográfico. Los experimentos realizados por *Georges Méliès*² en este campo pueden ser considerados como los inicios de la animación en *stop motion*. Si ya resulta difícil imaginar la impresión que tuvo el cine en sus primeros espectadores, más aún lo es imaginar su reacción al observar objetos inanimados moverse como por arte de magia.

En 1906 el caricaturista neoyorkino James Stuart Blackton en colaboración con el inventor Thomas Edison estrenaron *Humorous phases of funny faces* (fig. 3), una de las primeras animaciones grabadas en celuloide. La animación fue realizada dibujando en un pizarrón y fotografiando cada dibujo consecutivo que era levemente alterado.

Dos años después, el caricaturista francés Émile Cohl, miembro del movimiento artístico Les arts incohérents (las artes incoherentes) realizó la primera animación en el método tradicional, *Fantasmagorie* (fig. 4), donde ya podemos observar el verdadero potencial de la animación.

Winsor McCay, creador de la tira cómica *Little Nemo in Slumberland*, fue uno de los más grandes innovadores de la animación, elevándola hasta la esfera del arte. McCay fue el primer animador que creó personajes con los que el público se podía identificar. Él realizó gran parte de su obra alrededor de los sueños, lo que le permitía dibujar mundos fantásticos poblados de extraños seres. La meticulosidad del trabajo de McCay se evidencia en animaciones como *The sinking of the Lusitania*, que tomó dos años y 25,000

²Georges Méliès (1861-1938), cineasta francés.

dibujos para su realización³. Al observar las animaciones de Winsor McCay sorprende el que sean de una calidad muy superior a las creadas posteriormente por los estudios de animación que aparecieron en los años veinte, dedicados a crear animaciones en serie, en la tradición del automóvil en la pista de ensamblaje.

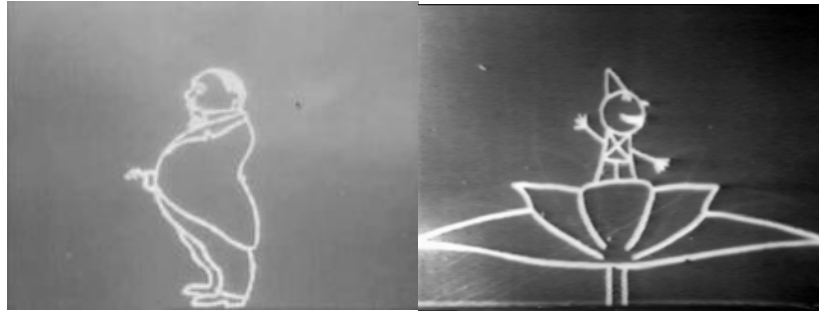


fig. 3 Humorous phases of funny faces

fig. 4 Fantasmagorie

Las animaciones protagonizadas por El gato *Félix* en los años veinte basaron la fórmula de su éxito en el descubrimiento que hizo McCay al presentar su animación *Gertie the dinosaur*. Esta animación, presentada como un espectáculo interactivo, consistía en la interacción de McCay con un dinosaurio que obedecía todas sus órdenes. Lo interesante aquí fue el descubrimiento de que se podía revestir a los personajes animados de una personalidad y hacerlos experimentar emociones. Esto permitiría una mayor conexión empática con el público y eventualmente daría paso a las películas de Walt Disney, donde el elemento de identificación sería llevado a nuevas alturas. Una vez que se evidenció su potencial comercial, la animación, al igual que el cine, se desarrolló como una industria en los Estados Unidos, surgiendo varios estudios dedicados a esta nueva forma de entretenimiento.

El estudio del animador Max Fleischer fue el responsable de dar vida a personajes icónicos como *Betty Bop* (fig. 5), *Popeye* y *Superman*. Fleischer desarrolló la técnica de la rotoscopia para calcar el movimiento de fotogramas, con lo que se obtuvo un movimiento altamente realista que a su vez pudo ser modificado para exagerarlo y darle un carácter cómico o burlón.

³Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, 2009. Página 17.

De los varios estudios que surgieron en Estados Unidos, el más exitoso fue sin duda el creado por Walt Disney en 1923. La animación *SteamboatWillie* (fig. 6) introdujo alratón *Mickey Mouse* y además añadió el sonido sincronizado (Williams, 2009:17).Personajes como *Mickey Mouse* y El gato *Félix* capturaron la imaginación del público por su carisma y el realismo de su personalidad. Disney tomó conciencia de las posibilidades que el nuevo medio ofrecía. Los animadores observaron la extraordinaria capacidad de los personajes animados para comunicar emociones al espectador y desarrollaron varias técnicas para conseguir una mayor inmersión del público⁴.

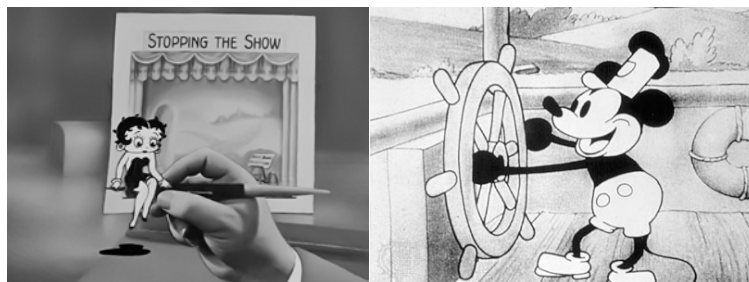


fig. 5 Betty Bopfig. 6SteamboatWillie

1.2 Historia de la animación en América Latina

Un dato poco conocido es que el primer largometraje de animación de la historia, titulado *El Apóstol*(fig 7.), se estrenó en la Argentina el 9 de noviembre de 1917⁵. La animación fue realizada por el caricaturista italiano Quirino Cristiani, radicado en la Argentina desde el año 1900.*El Apóstol*, una sátira política sobre el en ese entonces presidente de la Argentina Hipólito Irigoyen, inaugura el cine de animación en Latinoamérica de forma innovadora ytratando temas de la actualidad política.

Quirino Cristiani se inicia en la animación en el estudio del productor cinematográfico y también italiano, Federico Valle. La técnica empleada por Cristiani consistía en utilizar recortes dibujados en cartulina negra, los cuales animaba por medio de hilos que los cosíanentre sí. Estos recortes eran luego fotografiados en diferentes posiciones para

⁴Thomas, Frank y Johnston, Ollie; *The Illusion of Life, Disney Animation*; Disney editions; New York, 1984. Página 15.

⁵Bendazzi, Giannalberto. "Quirino Cristiani, The untold story of Argentina's pioneer animator". Internet. <http://www.awn.com/mag/issue1.4/articles/bendazzi1.4.html> Acceso: (viernes 8 de nov. de 13)

darles movimiento. Cristian continuó realizando animaciones tanto publicitarias como educativas, además de sátiras políticas e historias infantiles. Lamentablemente, todas las copias de sus películas, con la excepción de *El mono relojero*, se perdieron en un incendio en los estudios de Federico Valle en 1962⁶.



fig. 7 *El Apóstol*

La animación argentina continuó por medio de adaptaciones de tiras cómicas, las cuales no llegaron a ser más relevantes que sus contrapartes impresas. Tal es el caso de *Upa en Apuros*, animación protagonizada por el popular personaje de tiras cómicas, *Patouruzú* de Dante Quintero. Aunque el nivel de la animación estaba a la altura de las producciones de Disney, como nos comenta Eva, la película fue un fracaso comercial debido a problemas en la distribución⁷.

Bongiovanni argumenta que la laboriosidad y el alto costo de la animación como se la realizaba en los grandes estudios de la época contribuyeron a que durante mucho tiempo se tratara de emular los modelos estadounidenses en Argentina, esperando alcanzar un éxito comercial que permitiera recuperar el dinero invertido. Manuel García Ferre realizó una serie de animaciones de las cuales Bongiovanni nos cuenta:

Hacia mediados de la década del 60, Manuel García Ferre introdujo la modalidad del "Convoy publicitario", con varias marcas publicitadas

⁶Bendazzi, Giannalberto. "Quirino Cristiani, The untold story of Argentina's pioneer animator". Internet. <http://www.awn.com/mag/issue1.4/articles/bendazzi1.4.html> Acceso: (viernes 8 de nov. de 13)

⁷Bongiovanni, Eva. "Apuntes sobre la historia de la animación en Argentina". Internet. <http://www.hamalweb.com.ar/animacionargentina.html> Acceso: (martes 28 de ene. de 14)

en un mismo filme. Eran historias recreativas, donde las situaciones se forzaban para la aparición de los productos.⁸

La animación publicitaria se convirtió en una de las pocas opciones rentables para los realizadores latinoamericanos.

En 1996 el panorama de la animación argentina se ve dominado por *Patagonik Film Group* (fig 8.). La productora se dedica a hacer animaciones basándose en un modelo comercial y estereotipado. Por otro lado, surgen varios animadores independientes que aprovecharon los nuevos medios y el Internet, pero cuyo trabajo se mantiene al margen de los circuitos de reproducción (fig. 9).⁹

La animación en Latinoamérica se ha visto reducida al campo de la publicidad y a la copia del modelo estadounidense de estudios como Disney. El resultado son animaciones que utilizan el esquema de la animación de los estudios estadounidenses revestidas con folclorismo y exotismo. A raíz de este panorama no debería sorprendernos que hasta el día de hoy en Latinoamérica se siga consumiendo animación extranjera y que no exista un mercado nacional o regional, pues a fin de cuentas las animaciones latinoamericanas no cuentan con el enorme presupuesto de los *blockbusters* del norte.



fig. 8 *El arca de Patagonik Film group*

fig. 9 *Mercano el Marciano de Juan Antin*

En el caso de Cuba, se produjeron varias animaciones con fines políticos y didácticos en su mayoría enmarcados dentro del proceso de la Revolución Cubana. La animación

⁸ Bongiovanni, Eva. “Apuntes sobre la historia de la animación en Argentina”. Internet. <http://www.hamalweb.com.ar/animacionargentina.html> Acceso: (martes 28 de ene. de 14)

⁹ Portela, Alejandra y Villa, Socorro. “Otra historia para la animación en Argentina”. Internet. <http://www.cinelatinoamericano.org/texto.aspx?cod=3003> Acceso: (viernes 8 de nov. de 13)

cubana estuvo fuertemente influenciada por el estilo experimental de los estudios *UPA*. *United Productions of America* fue un estudio de animación fundado en 1943, que se caracterizó por el uso de una animación esquemática que favorecía la síntesis y la experimentación y que surgió como respuesta al monopolio de la animación de Disney. La animación cubana también se nutrió de las escuelas checas y polacas, gracias a visitas de animadores cubanos a estos países¹⁰. La animación en Cuba se desarrolló en el departamento de animación del ICAIC (Instituto cubano de arte e industria cinematográficos). La mayoría de la producción se vio marcada por lo didáctico, como explica Dante Sorgentini:

Se respira en los animados de los sesenta la marcada intención formadora, educativa; lo que transmiten lleva siempre implícita una enseñanza específica, bien delimitada en los terrenos de la conciencia política, los valores humanos, la identidad cultural (camino más transitado).¹¹

Juan Padrón fue uno de los realizadores más importantes de la animación cubana y latinoamericana. Su película, *Vampiros en la Habana* (fig. 10), es uno de los principales referentes de la animación latinoamericana. La animación es una sátira del contexto social de la época. La animación cubana *El Mana* es otro de los hitos de la producción latinoamericana. Esta animación, basada en un cuento africano, fue presentada en Brasil y en varios países del África. En una entrevista a su realizador, Hernán Henríquez (fig. 11), este nos cuenta como se influenció por el arte africano y la pintura de Wilfredo Lam y sobre su decisión de usar el lenguaje yoruba con subtítulos al español.¹²

¹⁰ Sorgenti, Dante. “Apuntes sobre la animación en América Latina”. Internet. <http://mundodantescoblog.wordpress.com/2011/11/30/155/> Acceso: (lunes 27 de ene. 14)

¹¹ Sorgenti, Dante. “Apuntes sobre la animación en América Latina”. Internet. <http://mundodantescoblog.wordpress.com/2011/11/30/155/> Acceso: (lunes 27 de ene. 14)

¹² Traslaviña, Cecilia. “Animación experimental en América Latina”. Internet. <http://www.animamob.com/wp-content/uploads/2011/12/Cecilia-Traslavina-Animacion-Experimental-en-America-Latina.pdf> Acceso: (lunes 27 de ene. 14)



fig. 10 *Vampiros en la Habana* fig. 11 *Sucedió en la ciénaga* de Hernán Henríquez

1.3 La animación en el Ecuador

Como explica Karina Castro y José Rodrigo en su historia de la animación en Ecuador¹³, los inicios de la animación en el Ecuador están en el ámbito publicitario y mediático. Los primeros usos de la animación en nuestro medio estuvieron a cargo de Gonzalo Orquera, que en la década de los sesentas realizó *spots* publicitarios en 16mm. Un de los aspectos más importantes de los inicios de la animación en el Ecuador y en Latinoamérica, es la pasión con la que sus realizadores se sumergían en su trabajo. A pesar de que la animación era un campo que no contaba con centros de formación ni apoyo financiero, los realizadores siempre encontraron la forma de hacer lo que más querían a pesar de verse limitados al campo publicitario.

Estos primeros esfuerzos de animación en el Ecuador, por más valiosos que sean en su medida, no son arte y por lo tanto no aportan a la animación como una forma de expresión artística. En estas animaciones publicitarias no se dio la creación de ningún nuevo lenguaje, más bien se copiaron las fórmulas estadounidenses, tampoco se habla del contexto ni se trata de dar una visión personal, mucho menos crítica.

En los primeros años de la animación, esta era una técnica extremadamente laboriosa y costosa, los materiales no eran fáciles de conseguir y el proceso era bastante largo. En el caso de las animaciones publicitarias en Ecuador, estas eran generalmente animadas por una sola persona, pero en el caso de las películas y caricaturas animadas que se

¹³Castro, Karina y Sánchez, JoséRodrigo. *DIBUJOS ANIMADOS Y ANIMACIÓN: Historia y compilación de técnicas de producción*, 1ª Edición Editorial ABYA-YALA, Quito – Ecuador, 1999.

realizaban en Estados Unidos, se empleaba a un gran número de personas de forma altamente especializada y en grandes estudios. Al igual que el cine, la animación a lo largo de la historia ha estado estrechamente unida a la industria. Con la llegada del video y otros avances, la animación se ha hecho disponible a un mayor número de personas, abaratándose los costos y remplazando la necesidad de grandes estudios y equipos de edición.

En la última década han surgido iniciativas para promover la animación en el Ecuador. El festival de animación *Animec* se inauguró el 23 de octubre del 2008¹⁴. En palabras de uno de los fundadores, Fernando Vallejo, el festival tiene como propósito “crear un espacio para que en el país se conozca el arte de la animación”¹⁵. Aunque el festival representa una importante iniciativa dentro del campo de la animación en el Ecuador, también sirvió para evidenciar las carencias del medio. Fernando Vallejo comenta: “Las fallas de los cortos ecuatorianos se encontraron a nivel narrativo (...) Las obras no poseen un trasfondo: o no dicen nada o dicen algo que ya habías escuchado antes, que es peor”¹⁶. Una vez más vemos cómo se recurre una y otra vez a trasladar fórmulas que ya funcionaron en otro contexto; en la actualidad podemos observar este problema en la utilización del estilo de animación japonesa, *anime*, que se ha vuelto muy popular en el país.

1.4 Antecedentes

Animaciones como *South Park* (fig. 12) demostraron la importancia del Internet en la difusión de la animación independiente y de bajo presupuesto.

¹⁴EFE. “Primera edición de festival de cine de animación de Ecuador arranca en Quito”. Internet. La Hora. http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/789629/-1/Primera_edici%C3%B3n_de_festival_de_cine_de_animaci%C3%B3n_de_Ecuador_arranca_en_Quito.html#.U22We615P4t Acceso: (miércoles 7 de may. 14)

¹⁵EFE. “Primera edición de festival de cine de animación de Ecuador arranca en Quito”. Internet. La Hora. http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/789629/-1/Primera_edici%C3%B3n_de_festival_de_cine_de_animaci%C3%B3n_de_Ecuador_arranca_en_Quito.html#.U22We615P4t Acceso: (miércoles 7 de may. 14)

¹⁶Loyza, Gabriela. “La animación en Ecuador ya no es un sueño”. El Comercio. Internet. http://www.elcomercio.com/noticias/animacion-Ecuador-sueno_0_157784243.html Acceso: (miércoles 7 de may. 14)

Aunque la animación ha sido considerada durante muchos años como un medio infantil debido a la popularidad de las caricaturas de los estudios de Disney, Warner Brothers y Hannah Barbera, se han producido un gran número de animaciones experimentales y dirigidas a un público adulto. El animador Norman McLaren (fig. 13) tuvo una carrera artística que se caracterizó por el no conformismo a las fórmulas ya probadas en la animación y por su constante búsqueda de nuevas formas de expresión. Los experimentos en animación de McLaren con la danza y diversos materiales y técnicas demuestran la gran versatilidad del medio, solamente limitado por el comercialismo hollywoodense.

En Japón, Studio Ghibli (fig 14.) se ha caracterizado por la creación de animaciones de altísima calidad y por historias que topan temas como la destrucción del medioambiente en *Princesa Mononoke* o la crítica a la guerra en *La tumba de las luciérnagas*.

Películas como *Persépolis* (fig. 15) y *Waltz with Bashir* de Irán e Israel respectivamente, han incursionado en temas políticos y de memoria colectiva.

La influencia de Disney en la historia de la animación ha sido quizás la que más marcó al medio, con aspectos tanto positivos como negativos. Por un lado, las películas de Disney introdujeron un alto estándar de calidad y realismo que no se había visto desde las animaciones de Winsor McCay. Lastimosamente, debido a su enorme éxito, la fórmula de Disney ha sido copiada en los países latinoamericanos, frenando el desarrollo de una animación propia. Aun así, la animación de la edad dorada de Disney seguirá siendo un importante referente por su habilidad para crear entornos mágicos y envolventes.



fig. 12 South Park fig. 13 Walking
fig. 14 Mi vecino Totoro fig. 15 Persépolis

1.5 Animación contemporánea

En cuanto a la animación contemporánea, podemos diferenciar tres ramas principales. Primero tenemos a las animaciones de los estudios estadounidenses y japoneses. Debido a que la animación en estos países tiene una larga trayectoria y un industria altamente desarrollada, estas animaciones suelen contar con un alto presupuesto y con convenios de distribución tanto en el cine como en la televisión.

En segundo lugar están las animaciones experimentales y “artísticas”. Estas animaciones son, por lo general, realizadas con poco presupuesto y un equipo pequeño de producción y exploran una temática más personal e individual. La distribución de estas animaciones se concentra en los circuitos de festivales de animación y otros medios especializados, mientras que sus creadores por lo general tienen una formación en las artes visuales, el cine o las nuevas tecnologías.

Por último, tenemos las animaciones creadas por amateurs cuyo principal medio de exhibición es el Internet. Estos creadores, en su mayoría autodidactas, aprovechan las facilidades que otorgan las herramientas digitales para realizar animaciones idiosincráticas y sin ningún tipo de restricción de contenido. Algunas animaciones

alcanzan tanta popularidad en el Internet que sus creadores pasan a trabajar para cadenas de televisión, como en el caso del animador británico David Firth. La animación de Firth *Salad Fingers* (fig. 16) fue subida al Internet en julio del 2004. El corto, animado en Flash, alcanzó una enorme popularidad debido a su carácter surreal y macabro. Firth pasó a trabajar para clientes como la BBC y Playboy. Animaciones como *Adventure Time* (fig. 17) de Pendleton Ward también se popularizaron gracias al Internet antes que la televisión.

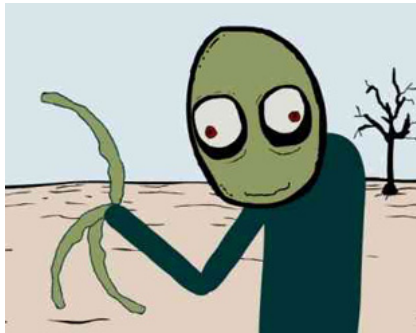


fig. 16 *Salad Fingers*

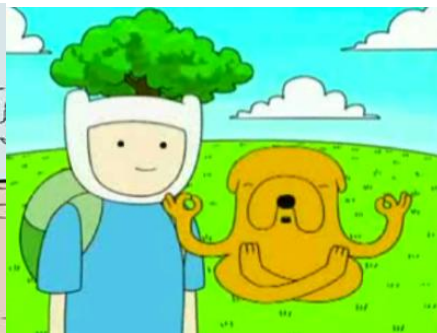


fig. 17 *Adventure Time*

2. CONTENIDO DE LA ANIMACIÓN

2.1 El proceso de individuación

En el libro, *El hombre y sus símbolos*, Carl Jung (fig. 18) y algunos de sus discípulos explican como el "yo", en su proceso de diferenciación del inconsciente colectivo, se manifiesta en forma simbólica en los sueños, tomando diversas formas de acuerdo al desarrollo psíquico del individuo. Jung llamó a este patrón del inconsciente *individuación* y a una de sus formas de manifestarse *la realización de la sombra*. En este capítulo se hablará de los mencionados conceptos *jungianos* y su relación con los símbolos de la animación.

Carl Jung fue un psicoterapeuta suizo, fundador de la psicología analítica. A lo largo de su vida, Jung interpretó unos 80,000 sueños según su propio cálculo¹⁷. En ellos, Jung encontró un patrón significativo que describía el desarrollo psíquico del individuo. Jung diferenció entre el ego, que representa solo la parte consciente de la psiquis, y el ser, que constituye la totalidad de la psiquis incluyendo el inconsciente. Para Jung, cada ser humano nace con un sentido de unidad, el cual se pierde con el desarrollo del ego, que es percibido como el "yo" en cada persona, pero que no corresponde a la totalidad de su ser. Mediante el proceso de individuación, el ser es integrado por el individuo, dando paso a una personalidad más madura.

Jung observó como los diversos mitos, ceremonias y ritos de paso (fig. 19) de diferentes culturas facilitan este retorno a la totalidad del ser, aunque sea momentáneamente. En un nivel más personal, el ser se presenta a través de los sueños.

En mi animación, una niña se encuentra en un bosque habitado por animales pero sin otra presencia humana que la suya, este bosque representa el inconsciente. En la primera parte de la animación el "yo" de la niña todavía no se ha separado del ser y se encuentra en armonía con su entorno. Con la aparición del personaje de Pierrot, que representa la sombra *jungiana* de la protagonista, se rompe esta armonía.

¹⁷Jung, Carl G., von Franz, M.-L., Henderson, Joseph L., Jacobi, Jolande, Jaffé, Aniela: *Man and his Symbols*; Doubleday & Company Inc.; Garden City, New York, EU, 1964. Página 159.

Realicé mi animación como una alegoría del proceso de individuación. En ella se pueden observar los mecanismos del inconsciente para guiar al individuo en esta etapa de la vida. Mediante el uso de símbolos oníricos como los que encontramos en los sueños, materialicé el entorno psicológico en el cual la niña deberá confrontar su paso a la adultez y la división de su ser.

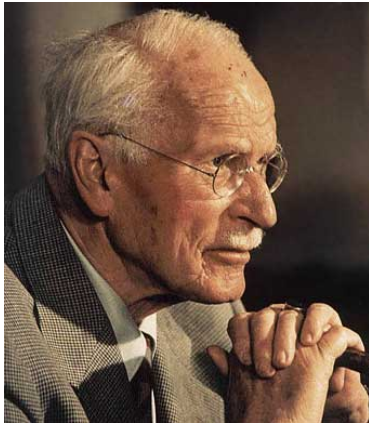


fig. 18 Carl Jung



fig. 19 Rito de paso en Malawi

2.2 La realización de la sombra

La realización de la sombra ocurre cuando aspectos de nuestro ser que no han sido afrontados se manifiestan en forma personificada en los sueños. Esta “sombra” puede presentarse de forma positiva o negativa, dándonos consejos o aterrorizándonos. La sombra representa los aspectos desconocidos del inconsciente. La sombra también puede representar aspectos desagradables de nuestra personalidad o aspectos que detestamos ver en los demás pero que encontramos en nosotros mismos.

Para Jung, los sueños actúan como jueces y guías de nuestro ser. En mi animación, el personaje de Pierrot es la sombra de la protagonista, su aparición confronta a la niña y la prepara para la transición a la vida adulta. La llegada de Pierrot marca la pérdida de la inocencia que ocurre al entrar en contacto con la sociedad, pérdida que ha sido explicada por la religión en el mito de la expulsión del paraíso. La unidad en la personalidad de la niña, simbolizada por el bosque en la animación, desaparece y da paso a la dualidad consciente-inconsciente.

El concepto de Anima-Animus es usado por Jung para explicar lo femenino en el hombre y lo masculino en la mujer, respectivamente. La protagonista de mi animación, según esta teoría, puede ser vista como una proyección de mi Anima, mientras que Pierrot puede ser visto a su vez como el Animus de la niña.

La sombra se puede presentar en sueños en momentos conflictivos de la vida. El papel que cumple en estos casos es el de guía algunas veces y de confrontador en otros. Marie-Louise Von Franz nos habla de una creencia de los indios Naskapi que ejemplifica este proceso. Los Naskapi son cazadores de la península de Labrador que viven en pequeños grupos aislados los unos de los otros. Debido a este aislamiento no han fijado normas tribales ni ceremonias religiosas. Los Naskapi dependen solo de un ser interior al que llaman, *mista'peo* (que traduce gran hombre) para su desarrollo psíquico. Este ser interior se comunica con ellos mediante sueños y quienes lo escuchan y buscan su significado son capaces de establecer una relación más fuerte con el *gran hombre*¹⁸.

En la animación, la flor que se marchita y la transformación de Pierrot en calavera simbolizan el aspecto negativo del animus/anima, que a veces logra imponerse y causa muchas dificultades. En la literatura tenemos el famoso ejemplo de *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* de Robert Louis Stevenson (fig. 20). La trama de la historia cuenta como el doctor Jekyll, trata de separar los dos lados de su personalidad mediante un experimento. El experimento falla y el doctor se transforma en el señor Hyde, quien es la representación del lado oculto del hombre, la violencia y los instintos primordiales. Este mismo tema se puede encontrar en obras más actuales como la película *Fight Club* (fig. 21). En esta película del director norteamericano David Fincher, un oficinista desarrolla una doble personalidad para sacar a flote todas sus insatisfacciones con la sociedad y consigo mismo.

¹⁸Jung, Carl G., von Franz, M.-L., Henderson, Joseph L., Jacobi, Jolande, Jaffé, Aniela: *Man and his Symbols*; Doubleday & Company Inc.; Garden City, New York, EU, 1964. página 162.



fig. 20 *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* fig. 21 *Fight Club*, ejemplo moderno de la sombra

2.3 Surrealismo y animación

En palabras de Antonin Artaud (fig. 21): “El cine implica una subversión total de los valores, un trastoque completo de la óptica, de la perspectiva, de la lógica.”¹⁹

El surrealismo es un movimiento artístico que se vio vinculado a la animación debido a la atracción de los surrealistas por el potencial creativo de las nuevas tecnologías nacidas del modernismo. Los surrealistas se propusieron observar la realidad más allá de su superficie, admirando especialmente la magia inesperada de los sueños y las teorías del psicoanálisis. Los surrealistas aspiraban a una liberación del individuo de la sociedad moderna y el racionalismo occidental²⁰. La idea de que las fantasías observadas durante episodios con sustancias alucinógenas, la locura y los sueños son más reales que la realidad aparente y permite una liberación de las normas y la moral, se encuentra ya en los antiguos ritos de las culturas "primitivas", que se practican hasta el día de hoy en diversas formas.

En las primeras animaciones ya se puede observar el elemento de sorpresa que se obtiene al dar vida a objetos inanimados, uniendo la transgresión del mundo material de los surrealistas con lo espectacular del vaudeville (fig. 23) y la innovación de la tecnología moderna. La animación es entonces una manifestación del modernismo que nos permite adentrarnos en la psiquis del hombre moderno con sus sueños y sus

¹⁹ Artaud, Antonin: *El cine*; Alianza Editorial Madrid; Madrid, España, 1973. página 7

²⁰ Moore, Mike. *Surreal Animation*. Internet. http://thesis.literacies.org/silent_animation.pdf
Acceso: (lunes 3 de feb. 14)

neurosis. *Fantasmagorie* de Emil Cohl consolidó un lenguaje novedoso que toma influencias de las caricaturas y lo utiliza para desafiar las convenciones.



fig. 22AntoninArtaud fig. 23Acto de Vaudeville

En las animaciones de Emil Cohl están presentes varias características que definirían la animación, diferenciándola de los demás géneros cinematográficos. Cohl exploró uno de los aspectos más importantes de la animación: al no estar regida por las reglas del mundo material, los dibujos pueden representar visualmente las imágenes del inconsciente, incluyendo metamorfosis de objetos inanimados, transformación de paisajes, aceleración del tiempo y situaciones que desafían las leyes de la física. Estas posibilidades hacen de la animación el método idóneo para representar el mundo de los sueños, donde las acciones carecen de la unidad lógica y temporal de la vida *despierta*. En un sueño podemos estar en una cena familiar y con solo atravesar una puerta aparecer en una jungla; podemos experimentar eventos sobrenaturales y encuentros con criaturas fantásticas. Estos estados en los que nos vemos sin las restricciones del mundo material y nuestra percepción se ve alterada, estados que incluyen las drogas alucinógenas, experiencias religiosas y algunos desórdenes mentales, nos permiten transgredir las reglas que gobiernan el mundo material y percibir el mundo de una manera novedosa. A lo largo de la historia, tanto la mitología como los movimientos artísticos de occidente han tratado de representar estas experiencias con imágenes. Con la llegada de la animación aparece la oportunidad de representar los sueños en movimiento, color y sonido, creando una experiencia altamente envolvente.

La animación se puede definir como la ilusión del movimiento en objetos inanimados. Los primeros experimentos con animación de este tipo se remontan a 1897 con los trucajes fotográficos de Georges Méliès (fig. 24) que ya eran en sí una forma primitiva

de animación *stop-motion*. Mediante esta técnica se podía mostrar escenas inverosímiles como personajes que desaparecen y esqueletos que se mueven "mágicamente". Esta técnica fue llevada al campo de lo fantástico con la animación de Wladyslaw Starewicz (fig. 25), donde insectos adquieren características antropomorfas y marionetas cobran vida ante nuestros ojos.

El cine en sus comienzos estuvo ligado al mundo del vaudeville y el espectáculo²¹. Aunque con el paso del tiempo el cine se ha desarrollado como un arte narrativo en la tradición del teatro y la literatura, las primeras personas involucradas en este arte venían de un contexto diferente: empresarios e inventores que trabajaban en el mundo del entretenimiento. Las primeras películas se realizaron emulando las atracciones del vaudeville, pequeñas viñetas cómicas o dramáticas que se basaban en la novedad del movimiento para atrapar a las audiencias. La colaboración entre el artista de vaudeville Stuart Blackton y Edison unió el trucaje fotográfico de Méliès con el dibujo, abriendo el campo para las animaciones de Emil Cohl, que son las primeras realizadas con la técnica de animación de dibujos cuadro por cuadro.



fig. 24 Georges Méliès

fig. 25 Wladyslaw Starewicz

Durante esta primera etapa del cine se adaptaron varias tiras cómicas en este formato de pequeñas viñetas cómicas. Las historietas como medio ya habían explorado las temáticas surrealistas que luego se utilizarían en la animación, podemos citar como ejemplo *Little Nemo in Slumberland* (fig. 26) de Winsor McCay y *Krazy Kat* (fig. 27) de George Herriman. Hay en estas caricaturas algo de carnavalesco que encajaba perfectamente con el cine de espectáculo. Esto desencadenó en la inmensa popularidad de El gato Félix. La animación en los cortos de El gato Félix (fig. 28) era más simple

²¹Kupfer, Alex. *Anything Can Happen in a Cartoon: Comic Strip Adaptations in the Early and Transitional Periods*. Internet. <http://www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/kupfer.pdf> Acceso: (lunes 3 de feb. 14)

que la utilizada anteriormente, lo que permitió que se llegara a sacar una nueva película cada mes. Con la popularidad de El gato Félix surgen varios estudios de animación en Estados Unidos, los cuales dominarían el campo de la animación de ahí en adelante. En las animaciones de El gato Félix encontramos los elementos fantásticos que caracterizarían la industria de la animación: animales antropomorfos, abandono de las leyes de la física *ynon sequiturs* humorísticos.

Existen antecedentes de la unión entre la animación y el surrealismo, tales como el corto *Destino*(fig. 29), originalmente una colaboración entre el artista de Disney John Hench y el pintor Salvador Dalí, que se dio entre los años 1945 y 1946; la obra fue completada en el 2003. Lastimosamente, en esta animación se puede observar una subordinación del *ethos* surrealista frente al estilo convencionalista de Disney.



fig. 26 *Little Nemo in Slumberland* fig. 27 *Krazy Kat*

fig. 28 *El gato Félix* fig. 29 *Destino*

2.4 El inconsciente y el arte

Para Carl Jung, la imagen es de una fundamental importancia para el desarrollo de la conciencia colectiva²². Las imágenes y los símbolos que se nos presentan en sueños o

²²Johnston, David. *Art and the individuation process: Art as alchemy*. Internet http://www.davidbear.ca/system/files/articles/ART%20AND%20THE%20INDIVIDUATION%20PROCESS%20ART%20AS%20ALCHEMY_1.pdf Acceso: (jueves 6 de feb. 14)

en la fantasía pueden ser transformadas por medio del arte en catalizadores de conciencia y reflexión sobre la cultura.

Obviamente, la importancia del inconsciente para la cultura era conocida desde mucho antes, y contamos con registros de su importancia desde los principios de la humanidad. Pensemos solamente en todas las historias de individuos que, en sueños, experimentaron revelaciones que los llevarían a fundar ciudades, invadir poblados o recluirse de la civilización. Se dice que el filósofo y matemático René Descartes tuvo un sueño en el que se le revelaron los fundamentos para su método científico²³, el cual influiría profundamente la cultura occidental. Está claro que el inconsciente ha guiado a todas las culturas a lo largo de siglos, por medio de la religión, el misticismo y la espiritualidad, y prácticas como la meditación, el chamanismo y los oráculos.

A raíz del camino, cada vez más racional, que tomó la cultura occidental, muchos de estos elementos fueron relegados, mientras se daba un énfasis cada vez mayor a la ciencia y la técnica. Así, a lo largo de la historia, grupos de individuos que rechazaban esta visión mecanicista de la vida, usaron el arte para expresar otras formas de interpretar la realidad.

En mi animación, debido a la ausencia de un guion establecido, fue en parte el inconsciente quien dictaminó las imágenes y las relaciones que devanarían un significado. La niña simboliza la inocencia, el bosque simboliza el inconsciente y el Pierrot simboliza la guía, el que devela la realidad de la que no éramos conscientes, y permite tomar conciencia de nuestro lugar en el mundo y dar el salto de fe que permitirá el regreso a la unidad.

El encuentro entre estos dos personajes resulta en la toma de conciencia sobre el otro, la sociedad y la muerte. El conflicto que genera el encuentro entre los dos personajes es el eterno conflicto de la naturaleza pura del niño u hombre primitivo, que es uno con todo y vive en armonía con la naturaleza, y la irrupción de la vida en sociedad, el lenguaje, la aparición del ego y la separación de la personalidad en dos partes, el inconsciente conectado a todas las cosas y el ego, ente normalizador de la cultura. En la animación

²³Dyer, Allen R. *The Dreams of Descartes: Notes on the Origins of Scientific Thinking*. Internet. <http://www.pep-web.org/document.php?id=AOP.014.0163A> Acceso: (jueves 6 de feb. 14)

utilizo la imagen de la flor que se trasforma en ojo como metáfora para esta realización. En el proceso de transición a la adultez que el Pierrot lleva a término, la niña observa cómo se produce una disociación en la realidad y esta adquiere nuevos significados. Al final de la animación vemos al Pierrot transformarse en calavera (fig. 30), y la última toma de la niña, ahora adulta, que ha tomado conciencia de su mortalidad.

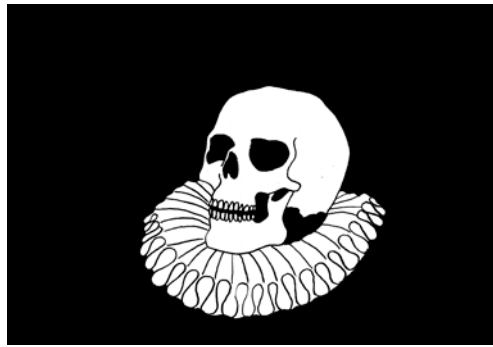


fig. 30 Pierrot transformado en calavera

3. DESARROLLO Y REALIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN

3.1 Desarrollo de la idea

Para realizar esta animación modifiqué el esquema convencional que empieza con la premisa de la historia, el guion, el *storyboard* etc.; en su lugar utilicé un método que se podría llamar inductivo o psicoanalítico. Lo primero que hice fue dibujar los personajes y establecer el estilo visual, esto me daría la pauta de la dirección que tomaría la animación, estableciendo el entorno visual donde se desarrollará la historia. Luego, saltándome el guion y el *storyboard*, guiándome por las imágenes a medida que estas se presentaban en mi cabeza, empecé a dibujar los cuadros de la animación. Debido a esta forma de trabajo nunca supe en que terminaría la historia y dejé que esta se desarrolle de forma orgánica mientras la dibujaba. Debido al carácter surreal de la animación, me preocupé mucho por el aspecto visual, dando especial importancia a la presentación de las imágenes. Traté de que cada escena sea fuerte estéticamente y que la animación tenga un estilo visual unificado, sobrio y orgánico.

Empecé a dibujar las imágenes que me venían a la mente en una libreta y a partir de ahí desarrollé las escenas de la animación, sin ningún orden cronológico. A menudo trabajaba en varias escenas a la vez cuando no estaba seguro de la dirección que debía tomar alguna de ellas. Algunas tomas fueron descartadas a la mitad de su realización y otras fueron extendidas o acortadas de acuerdo a como la animación iba tomando forma con el paso de los días.

Poco a poco las imágenes se organizaron hasta formar una narrativa. Una niña caminaba por el bosque y se encontraba con un Pierrot. La historia aparentemente no tenía nada de especial, toda la fuerza de la animación residía en las imágenes surrealistas y fantásticas que la componían. Cuando me sentí satisfecho con los cuadros que tenía, traté de darle un final a la animación, pero las ideas ya no venían. Estuve estancado durante algún tiempo. Hasta ese momento las imágenes me habían venido naturalmente y no quería empezar a forzarlas al final.

Decidí editar lo que tenía y mostrar mi animación a familiares y amigos. Fue entonces cuando a través de los comentarios que me dieron, descubrí los símbolos y el significado de la animación, significados que siempre estuvieron ahí pero de los que

solo ahora tomaba conciencia. Relacioné mi animación con lecturas sobre el psicoanálisis que realicé a la par de la animación y descubrí similitudes entre los símbolos presentes en mi animación y las teorías de Carl Jung acerca del proceso de individuación. A partir de aquí lo único que hice fue organizar la animación para que se evidencie la estructura psicológica que había detrás. Así que tuve que dibujar nuevos cuadros y empezar el proceso de edición de nuevo. Digo que utilicé un método psicoanalítico porque al final pude interpretar los símbolos que se me presentaron durante la realización sin tratar de forzarlos para que encajen con una narrativa. Mi animación es en este sentido como un sueño y los temas que trata son básicos pero, creo yo, universales y primordiales.

3.2 Diseño de personajes y estética de la animación

Como referentes para el diseño de los protagonistas de mi animación me basé en dos películas del cine europeo: *Les enfants du paradis* y *Die Büchse der Pandora*. En el antagonismo creado por estas dos personalidades opuestas se desarrolla el conflicto que define mi animación.

La protagonista de mi historia está inspirada en el personaje Lulu de las obras teatrales *Erdgeisty Die Büchse der Pandora* de Frank Wedekind²⁴; esta última llevada al cine por el director austriaco G. W. Pabst²⁵, donde fue interpretada por la actriz norteamericana Louise Brooks. El personaje de Lulu representa por un lado la *femme fatale*, que utiliza su sexualidad para obtener todo lo que desea, pero también es una figura trágica, que sobrelleva innumerables injusticias por parte de los hombres que la desean.

En mi animación, Lulu sirve de base para el personaje de la niña (fig. 30), pero esta vez se resalta la inocencia sobre la corrupción. La niña representa la pureza de la infancia, que se puede ver también como la existencia paradisiaca de la primera humanidad. Con la aparición del segundo personaje se da la realización del otro, la sombra de la que no habla Jung.

²⁴ Benjamin Franklin Wedekind (1864-1918), dramaturgo alemán.

²⁵ Geor Wilhelm Pabst (1885-1967), director de cine austriaco.



fig. 30 Louise Brooks y la protagonista de mi animación

El segundo personaje está inspirado en el mimo *Baptiste* (fig. 31), interpretado por Jean-Louis Barrault en la película *Les enfants du paradis* de Marcel Carné²⁶, y que a su vez está inspirado en el mimo francés *Jean-Gaspard Deburau*²⁷. Deburau fue responsable del desarrollo del personaje de pantomima Pierrot en el siglo XIX.

El personaje Pierrot tiene su origen en la *Comedia del arte*²⁸ italiana del siglo XVI. Cuando el personaje Pierrot llegó a Francia en el siglo XIX, sufrió una transformación al entrar en contacto con el entorno artístico de *fin de siècle* que se vivía en ese momento. Gracias a obras literarias como *Pierrot Lunaire* de Albert Giraud²⁹ (musicalizada por Arnold Schoenberg³⁰) y *L'Imitation de Notre-Dame la Lune* de Jules Laforgue, Pierrot fue adoptado por los artistas románticos y simbolistas (fig. 32) para representar el alter ego del artista, específicamente del artista alienado del siglo XIX, el *poète maudit*.

²⁶ Marcel Carné (1906-1996), director de cine francés

²⁷ Jean-Gaspard Deburau (1796-1846) mimo francés del Théâtre des Funambules

²⁸ Comedia dell'Arte: género de comedia nacido en Italia en el siglo XVI

²⁹ Albert Giraud (1860-1929), poeta simbolista belga

³⁰ Arnold Schoenberg (1874-1951), compositor austriaco



fig. 31 Jean-Louis Barrault y el Pierrot de mi animación

El personaje de Pierrot ha estado presente en la animación desde sus inicios. Uno de los primeros cortos animados, *Pauvre Pierrot* (fig. 33) de Charles-Émile Reynaud, es una adaptación de la *Comedia dell'arte*, una forma de teatro que surgió en el siglo XVI en Italia y que tenía como personaje a Pierrot. La animación representa una típica escena de la *Comedia dell'arte* en la cual Pierrot trata de ganar el afecto de Colombina. Aparte de ser la primera aparición del personaje Pierrot en la animación, *Pauvre Pierrot*, junto con *Le Clow et ses achines* y *Un bon Bock* fueron las primeras animaciones proyectadas públicamente³¹. La proyección ocurrió el 28 de octubre de 1892 en el Musée Grévin de París utilizando el Théâtre Optique, inventado por Reynaud. Desde su consolidación en el siglo XIX, el mimo Pierrot, quizás por su hábito blanco y su mutismo, ha sido el personaje predilecto de muchos artistas para expresar estados de exaltación como el amor, la locura y la crueldad.

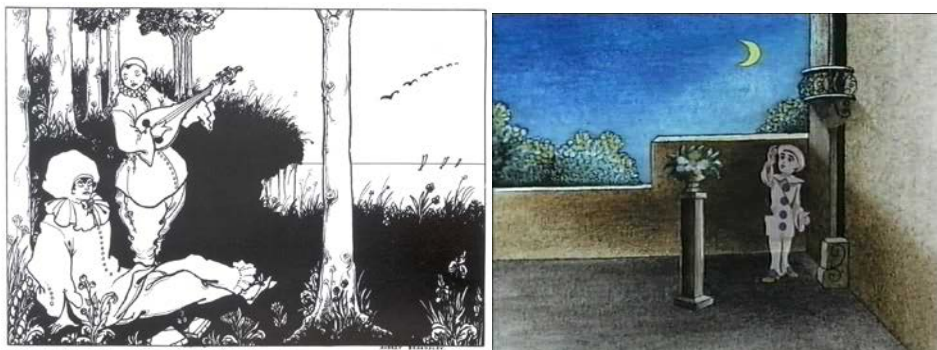


fig. 32 Ilustración de Aubrey Beardsley fig. 33 *Pauvre Pierrot*

³¹ Herbert, Stephen. *Charles-Émile Reynaud, French inventor, artist and showman*. Internet. <http://www.victorian-cinema.net/reynaud> Acceso: (miércoles 5 de feb. 14)

Otro de mis referentes para el diseño del personaje Pierrot es la danza Butoh (fig 34). Esta danza nació en Japón después de la Segunda Guerra Mundial. El Butoh surge como una rebelión contra la danza tradicional japonesa y la danza occidental³². Una de las principales figuras del Butoh, Kazuo Ohno, estuvo influenciado por la ya citada actuación de Jean-Louis Barrault en *Les enfants du paradis*. Esta danza, nutrida por los escritos del Marqués de Sade y Antonin Artaud, explora el inconsciente y los instintos primordiales. En mi animación el personaje de Pierrot representa este lado oculto de la personalidad de la protagonista.

La estética de mi animación está fuertemente influenciada por los dibujos animados de los años 20, en especial los del estudio de Max Fleischer (fig. 35). Los animales antropomorfos, el alto contraste y el tratamiento visual de mi animación en sí, son un claro homenaje al estilo de animación que podemos observar en *Out of the inkwell* y *Betty Bop*.

Otro de mis principales referentes para realizar esta animación es el caricaturista y animador Winson McCay, quien fue uno de los pioneros de la animación en Estados Unidos. Sus dibujos cuentan con un trabajo de línea muy pulcro y minimalista, capaz de crear una gran cantidad de detalle usando contornos definidos y manteniendo un diseño claro y elegante. Si algo sobresale en su obra además de su excelente calidad como dibujante es su gran imaginación para crear personajes fantásticos y mundos oníricos. McCay exploró el mundo de los sueños en sus caricaturas *Little Nemo in Slumberland* y *Dream of the Rarebit Fiend* (fig. 36). Las caricaturas de McCay exploran los sueños de personas ordinarias, como el hombre que soñó que su cabello crecía descontroladamente o la mujer que soñó que su marido convertía su casa en una máquina voladora.

La animación experimental *Revolver* (fig. 37) del estudio sueco Film Tecknarna también fue una importante influencia para el tratamiento visual de mi animación. Esta animación presenta escenas aparentemente inconexas que se suceden unas a otras. Hay

³²“What is Butoh?”. Internet. <http://www.mindspring.com/~rawvor/history.html> Acceso: (viernes 6 de feb. de 14)

en esta animación una atmósfera de misterio y de suspenso que se logra sin necesidad de diálogos o de una narrativa que la sustente.



fig. 34 Kazuo Ohno fig. 35 Bimbo's Initiation

fig. 36 Dream of the Rarebit Fiend fig. 37 Revolver

3.3 Realización

La técnica que utilicé para realizar la animación es la de animación tradicional o animación cuadro por cuadro. Esta técnica consiste en dibujar cada imagen utilizando una mesa de luz para calcar la imagen anterior, modificándola progresivamente para obtener la ilusión de movimiento. Para abaratar costos, construí mi mesa de luz utilizando mi escritorio (fig. 38).



fig. 38 Mi mesa de luz

Para hacer los cuadros que compondrán la animación no es necesario un papel especial, cualquier papel que permita el paso de la luz funciona bien. En mi caso, utilicé papel bond que es barato y no muy grueso. Todos los cuadros fueron primero bocetados en lápiz y luego entintados (fig. 39).



fig. 39 Animación cuadro por cuadro con mesa de luz

Para dar a mi animación el aire de las animaciones tradicionales al estilo de Disney, evité utilizar la técnica de animación limitada, que consiste en dibujar solamente las partes con movimiento mientras lo demás permanece estático; como se utiliza, por ejemplo, en el anime japonés. Mi animación tiene seis cuadros por segundo, que es un estándar utilizado por varios animadores contemporáneos con el que me resultó fácil trabajar, pues no demanda tanto trabajo como una animación completa de 24 cuadros por segundo, sin perder la fluidez de la animación tradicional.

Utilicé una técnica basada en la animación de celuloide y la animación experimental. Para crear la idea de movimiento constante utilicé varios cuadros para mostrar elementos supuestamente estáticos. Me inspiré en animaciones como *Ed, Edd y Eddie* (fig. 40) de Danny Antonucci, con sus líneas frenéticas y las animación en óleo de Aleksandr Petrov (fig. 41), que adquieren una cualidad psicodélica debido al constante movimiento de las imágenes. En mi animación no hay un solo cuadro estático que se mantenga fijo en la pantalla. Utilicé bucles de animación en algunas segmentos específicos para incrementar la duración de la toma, algo que se podría haber resuelto con una imagen estática. El bucle consiste en la repetición de una secuencia de

imágenes para representar un movimiento sin tener que dibujar cuadros individuales para la duración total del movimiento. La animación *Walking* de Ryan Larkin es un excelente ejemplo del uso de esta técnica de animación. La animación es compuesta en su totalidad por bucles de figuras caminando, presentando diversas variaciones sobre el estilo visual de la animación.



fig.40 Ed, Edd y Eddy



fig41. Aleksandr Petrov

Los escenarios fueron dibujados en hojas separadas y luego sobreimpuestos con los personajes por medio de transparencias, como se hacía con el método de animación de celuloide inventado de Earl Hurd y John Bray, con la diferencia de que, en vez de utilizar varios celuloides transparentes uno encima de otro para crear una imagen compuesta, el resultado se obtuvo mediante transparencias en Photoshop.

Una parte importante del proceso de animación es la utilización de referentes visuales de movimiento. Para las tomas donde se observa la mano de la niña o de Pierrot, utilicé mi propia mano como referencia, pero en otros casos, como la escena donde Pierrot realiza una medialuna, recurrí a referencias externas, como videos de Youtube o imágenes en la web. La técnica de rotoscopía inventada por Max Fleischer puede ser usada en estos casos para reproducir la naturalidad del movimiento humano y animal, evitando que los personajes se vean rígidos. La rotoscopía consiste en imprimir los cuadros de un escena filmada anteriormente para luego calcar estos utilizando la mesa de luz. Un ejemplo de rotoscopía es la animación *American Pop* (fig. 42) de Ralph Bakshi, así como las películas de la edad dorada de Disney (fig. 43), donde se utilizó esta técnica para incrementar el realismo de movimientos y expresiones faciales.



fig. 42 American Pop



fig. 43 Alice in Wonderland

Para facilitar el proceso de edición, numeré los cuadros en la esquina superior izquierda. Una vez en la computadora fue necesario crear un sistema de organización de las tomas más específico, por ejemplo: la toma del ciempiés se compone de los archivos a1.jpg hasta a12.jpg, mientras que la escena del mirlo utiliza la letra *e* y así sucesivamente.

Gracias a las nuevas tecnologías, ya no es necesario disponer de un equipo de edición análogo, pudiendo esta ser realizada desde el computador. El primer paso fue escanear los cuadros, después de lo cual los importé a Photoshop CS5 (fig. 44), donde realicé gran parte del trabajo de edición. Si bien la primera etapa de la animación se realizó de forma totalmente tradicional y análoga, la segunda incorporó los medios digitales, aunque tratando siempre de que la animación no se desvíe de su esencia tradicional y manual.

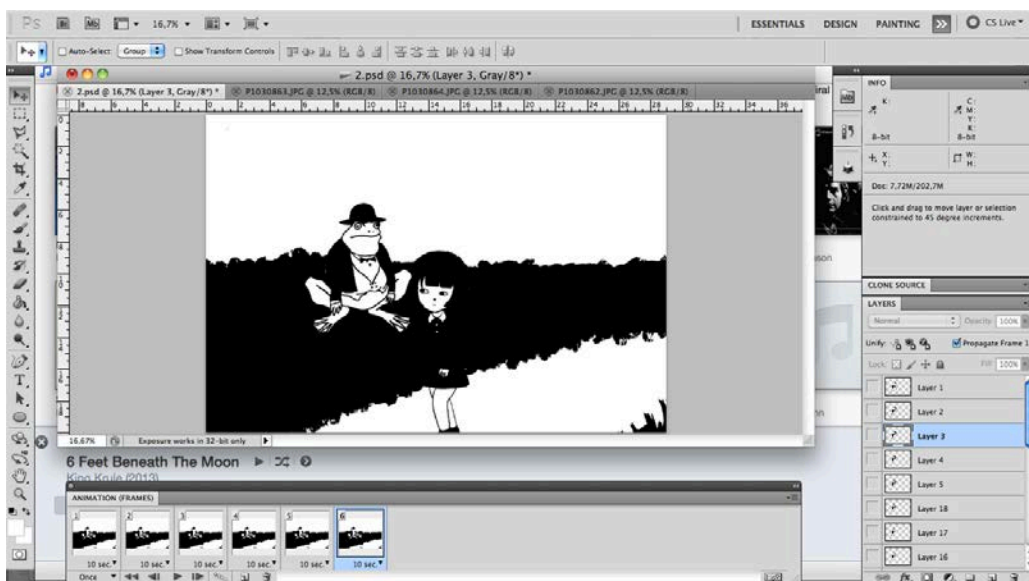


fig. 44 Animación en Photoshop CS5

Una gran influencia para la realización de esta animación es el trabajo de los animadores Charles Huettner (fig. 45), Caleb Wood (fig. 46) y Alex Grigg (fig. 47). Estos animadores jóvenes realizan animaciones digitales pero utilizando las técnicas de la animación tradicional, obteniendo excelentes resultados que combinan la estética y fluidez de la animación tradicional con todas las ventajas técnicas que ofrecen los medios digitales. Los tutoriales de animación en Photoshop publicados por estos animadores en la web, me sirvieron de referencia durante el proceso de edición. La parte de edición final con el audio y la música la realice en Final Cut Pro (fig. 48).



fig. 45 Alex Grigg



fig. 46 Charles Huettner



fig. 47 Caleb Wood

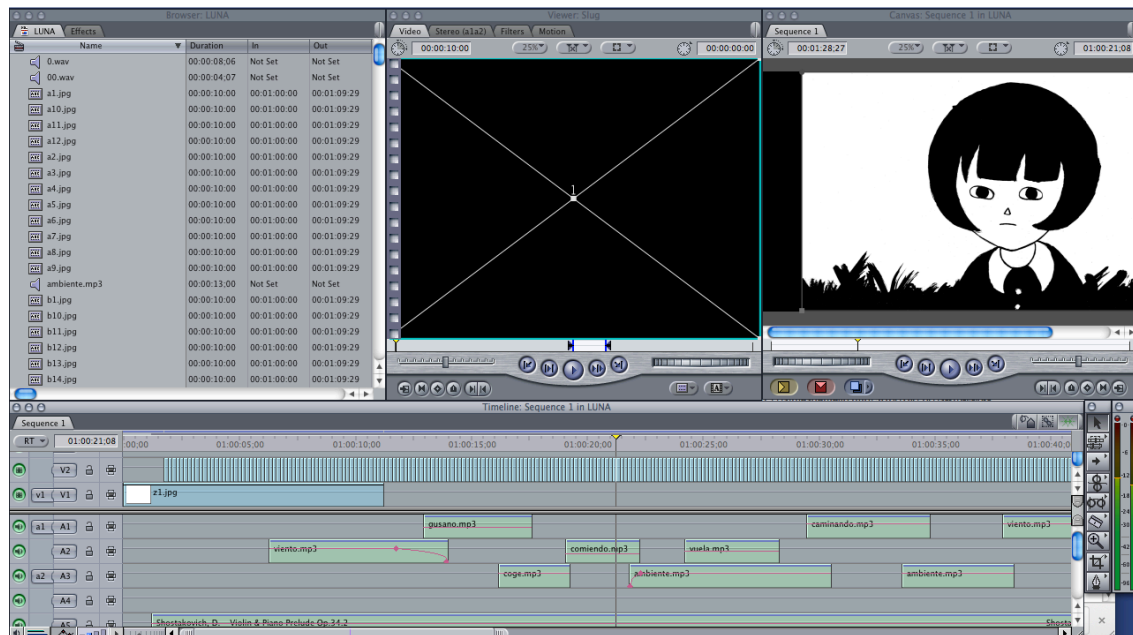


fig. 48 Edición en Final Cut Pro

Pese a ser una herramienta de gran popularidad en la animación independiente contemporánea, considero que el software de animación Adobe Flash tiene un efecto homogeneizador en la estética de las animaciones. Para mi animación elegí un modo de trabajo un tanto anacrónico porque creo que la expresividad de la línea hecha a mano se pierde en la animación digital. Trabajar la animación de forma tradicional puede resultar un poco repetitivo y tedioso, (a veces debo calcar un dibujo unas veinte veces con

variaciones mínimas), pero también obtengo una satisfacción en el trazo bien hecho, la satisfacción del dibujo. Me gusta la calidad de la línea del lápiz sobre el papel, esa calidad debe decir algo sobre mí, pues nadie más dibuja como yo, y los pequeños temblores y dudas en mi trazo son parte de la marca y del trabajo manual que he empleado. Contrastando con esto está el trazo inmóvil y genérico de las animaciones de estudio, en las cuales tenemos a varias personas trabajando en el dibujo de los cuadros, ninguna de las cuales tiene ninguna influencia creativa sobre el contenido de la animación.

3.4 Música y sonido ambiental

El uso del sonido es importante para crear una atmósfera envolvente que complete la ilusión de la animación y aumente la inmersión del espectador. En mi animación, el uso de sonido ambiental está limitado a acciones específicas en la primera mitad del corto a las que quería dar una presencia física. Para incrementar la sensación de estar en un sueño, dirigí el enfoque del sonido a la música, haciendo que esta vaya paralela a los eventos de la animación e intensifique lo que las imágenes quieren transmitir.

En cuanto a la parte técnica de la grabación, los sonidos de la niña masticando y el vuelo del pájaro fueron recreados y grabados en mi habitación utilizando una computadora portátil y objetos que tenía a la mano; por ejemplo, el vuelo del pájaro fue simulado grabando el sonido de un pañuelo agitado rápidamente. El resto de sonidos como el de pisadas sobre las hojas y los cantos de pájaro que se pueden oír en la animación fueron grabados en mi patio.

El trabajo con el sonido se concentró en su mayoría en la selección de una pieza musical adecuada, que fue escogida por su paralelismo con la trama de la animación. Para apreciar la asimilación de la música con la imagen, escuché varios temas de diferentes compositores que estuvieran dentro de la duración del corto en paralelo a la animación hasta llegar a la pieza indicada. El preludio para piano y violín no. 24 op. 34 de Dimitri Shostakovich (fig. 49) cuenta con dos instancias que se prestaban para reflejar los dos momentos de mi animación. Por medio de la edición traté de hacer que la música se sincronice con la imagen. El uso de música clásica en la animación ha sido previamente

utilizada en animaciones como *Fantasia* de Disney, que imagina historias que acompañen piezas musicales aprovechando el carácter narrativo y épico de gran parte de la música académica. El resultado que se obtiene de esta fusión es realmente sorprendente cuando se realiza a conciencia. Una técnica muy efectiva consiste en utilizar pasajes musicales, llamados *leitmotiv*, para caracterizar a los personajes. La música es tomada por el espectador de forma más emocional que racional, por esta razón puede ser usada para influenciar la percepción del espectador sobre lo que ve.

La sincronización de imagen con sonido ha sido utilizada desde los principios de la animación. A diferencia de mi animación, en la cual se relaciona los cambios en la música con cambios psíquicos en la protagonista, en las primeras animaciones se utilizó el sonido de forma rítmica. El compositor estadounidense Carl Stalling (fig. 50) desarrolló una forma de anotar la rítmica musical en el *storyboard* para sincronizar la animación con el sonido. Otros compositores como Scott Bradley, aplicaron el método dodecafónico de Arnold Schoenberg a la música de los dibujos animados, ampliando la paleta de ambientes musicales.



fig. 49 Dimitri Shostakovich fig. 50 Partitura de Carl Stalling

3.5 Exhibición de la animación

La animación se estrenó el 24 de abril en los exteriores de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes Visuales de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (fig. 51). Para el evento se invitaron a las autoridades de la facultad, profesores y estudiantes de la Carrera de Artes Visuales y se proyectó la animación junto con otras animaciones cortas que realicé a manera de ejercicios.



fig. 51 Exhibición del corto en la FADA

El evento tuvo una buena acogida entre el público que fue más bien pequeño. El objetivo principal fue socializar la animación con la Carrera de Artes Visuales y obtener retroalimentación de estudiantes y profesores. La animación se proyectó sobre una pared blanca en la entrada de la facultad, lo cual facilitó que los estudiantes que pasaban por ahí se detuvieran para observar la animación. Este tipo de proyección al aire libre es algo que definitivamente me gustaría repetir en el futuro, particularmente para proyectos principalmente visuales, que no tengan un énfasis en el desarrollo lineal de la historia, pues esto permitiría que las personas transiten a su gusto y puedan interactuar de una forma más informal con la animación, más en la línea del *mapping*.

Además de la proyección y con el propósito de difundir la animación a un público más amplio que el que asiste regularmente a eventos de arte contemporáneo, envié el corto a algunos festivales de animación y cine en general, dos de ellos internacionales. El corto fue seleccionado para presentarse en la *3ra Edición del Festival Ecuador Bajo Tierra*, a realizarse en el Cine Ocho y Medio en varias ciudades del país. Este festival está especializado en el cine de bajo presupuesto. Mi animación recibió el premio de la “Pichagua Voladora” por ser considerada la mejor entrada del festival (fig. 52).



fig. 52 Otorgación del premio por parte del realizador ecuatoriano Miguel Alvear

A través de este festival y otros en los que pueda salir seleccionado, espero que la animación pueda recorrer diversos escenarios y ser vista por distintos públicos. Los festivales también pueden servir para formar contactos, además de los premios que muchos de ellos ofrecen y pueden servir para financiar proyectos futuros.

Una vez terminada la exhibición de la animación en festivales, el siguiente paso consistirá en subir la animación al Internet y promocionarla por medio de redes sociales y páginas web especializadas en arte y animación. En la actualidad el Internet se ha convertido en una excelente plataforma para mostrar y encontrar animaciones de todo el mundo. Mediante el Internet mi animación podrá ser vista y comentada por un público muy amplio, más específico y especializado, como animadores y personas interesadas en la animación tradicional.

CONCLUSIONES

Es una sensación muy agradable el observar cómo la historia en la que trabajé durante tantos meses finalmente cobra vida propia en la pantalla. En lo personal, aprendí mucho del oficio de la animación y las técnicas que se pueden emplear en conjunción con las nuevas tecnologías. Después de realizar esta animación puedo decir que le he perdido un poco el miedo a una técnica que puede parecer tan compleja y laboriosa como es la animación.

La retroalimentación que recibí fue muy positiva y esto me motiva a realizar más animaciones más ambiciosas. Terminé este proceso convencido de que la animación puede servir para fomentar la cultura y la identidad, como ocurrió en Cuba y la Europa del Este. La animación como toda forma de arte también puede ser un reflejo y una crítica de la sociedad. En mi animación traté de analizar los aspectos de la psiquis que se encargan de la relación individuo-sociedad, aspectos que son y siempre han sido importantes para las culturas donde esta división está presente.

Creo que esta animación podrá servir a futuro como un referente de las posibilidades de la animación para contar historias psicológicas, sin necesidad de un alto presupuesto o tecnología muy avanzada. Espero que mi animación pueda influenciar a animadores a experimentar con las técnicas de animación tradicional y a dar importancia a formas narrativas que induzcan a la reflexión y la contemplación interior.

BIBLIOGRAFÍA

- Artaud, Antonin: *El cine*; Alianza Editorial Madrid; Madrid, España, 1973.
- Bendazzi, Giannalberto. "Quirino Cristiani, The untold story of Argentina's pioneer animator". Internet.
<http://www.awn.com/mag/issue1.4/articles/bendazzi1.4.html> Acceso: (viernes 8 de nov. de 13)
- Bongiovanni, Eva. "Apuntes sobre la historia de la animación en Argentina". Internet.
<http://www.hamalweb.com.ar/animacionargentina.html> Acceso: (martes 28 de ene. de 14)
- Castro, Karina y Sánchez, José Rodrigo: *Dibujos Animados y Animación, Historia y compilación de técnicas de producción*; Editorial ABYA-YALA; Quito, Ecuador, 1999.
- Dyer, Allen R. "The Dreams of Descartes: Notes on the Origins of Scientific Thinking". Internet. <http://www.pep-web.org/document.php?id=AOP.014.0163A> Acceso: (jueves 6 de feb. 14)
- EFE. "Primera edición de festival de cine de animación de Ecuador arranca en Quito". La Hora. Internet. http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/789629/-1/Primera_edici%C3%B3n_de_festival_de_cine_de_animaci%C3%B3n_de_Ecuador_arranca_en_Quito.html#.U22We615P4t Acceso: (miércoles 7 de may. 14)
- Herbert, Stephen. "Charles-Émile Reynaud, French inventor, artist and showman". Internet. <http://www.victorian-cinema.net/reynaud> Acceso: (miércoles 5 de feb. 14)
- Loyza, Gabriela. "La animación en Ecuador ya no es un sueño". El Comercio. Internet. http://www.elcomercio.com/noticias/animacion-Ecuador-sueno_0_157784243.html Acceso: (miércoles 7 de may. 14)
- Johnston, David. "Art and the individuation process: Art as alchemy". Internet http://www.davidbear.ca/system/files/articles/ART%20AND%20THE%20INDIVIDUATION%20PROCESS%20ART%20AS%20ALCHEMY_1.pdf Acceso: (jueves 6 de feb. 14)
- Jung, Carl G., von Franz, M.-L., Henderson, Joseph L., Jacobi, Jolande, Jaffé, Aniela: *Man and his Symbols*; Doubleday & Company Inc.; Garden City, New York, EU, 1964.
- Kupfer, Alex. "Anything Can Happen in a Cartoon: Comic Strip Adaptations in the Early and Transitional Periods". Internet.
<http://www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/kupfer.pdf> Acceso: (lunes 3 de feb. 14)

- Moore, Mike. "Surreal Animation". Internet.
http://thesis.literacies.org/silent_animation.pdf Acceso: (lunes 3 de feb. 14)
- Portela, Alejandra y Villa, Socorro. "Otra historia para la animación en Argentina". Internet. <http://www.cinelatinoamericano.org/texto.aspx?cod=3003> Acceso: (viernes 8 de nov. de 13)
- Sorgenti, Dante. "Apuntes sobre la animación en América Latina". Internet.
<http://mundodantescoblog.wordpress.com/2011/11/30/155/> Acceso: (lunes 27 de ene. 14)
- Thomas, Frank y Johnston, Ollie; *The Illusion of Life, Disney Animation*; Disney editions; New York, 1984.
- Traslaviña, Cecilia. "Animación experimental en América Latina". Internet.
<http://www.animamob.com/wp-content/uploads/2011/12/Cecilia-Traslavina-Animacion-Experimental-en-America-Latina.pdf> Acceso: (lunes 27 de ene. 14)
- Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, 2009.
- "WhatisButoh?". Internet. <http://www.mindspring.com/~rawvor/history.html> Acceso: (viernes 6 de feb. de 14)